

# QUOI DE NEUF ?

... dans le poulailler !



Bienvenue au GRAND CONCOURS annuel du meilleur éleveur de poules. Pendant quelques jours et quelques nuits, vous allez partager un poulailler et collecter un maximum d'œufs.  
Tous les coups sont permis pour gagner, à vous de jouer !!!

## POUR JOUER, VOUS AUREZ BESOIN DE

NOMBRE D'ÉLEVEURS	RÉUSSITE (SOLO OU DUEL)		CONCOURS À PLUSIEURS								
	1	2	2	3	4	5	6	7	8	9	
<b>Cartes couleurs chaires « Nid d'Œufs »</b>	- 4 x séries de 1 à 10, - 4 x cartes chiffrées 1, - 4 x Boîtes Mystères, - 6 x Renards,	- 4 x séries de 1 à 10, - 4 x cartes chiffrées 1, - 4 x Boîtes Mystères, - 6 x Renards,	- 3 x séries de 1 à 10, - 2 x Boîtes Mystères, - 1 x Renards, - 1 x Nids Collectifs	- 4 x séries de 1 à 10, - 3 x Boîtes Mystères, - 2 x Renards, - 1 x Nids Collectifs	- 5 x séries de 1 à 10, - 4 x Boîtes Mystères, - 3 x Renards, - 1 x Nids Collectifs	- 6 x séries de 1 à 10, - 5 x Boîtes Mystères, - 4 x Renards, - 1 x Nids Collectifs	- 7 x séries de 1 à 10, - 6 x Boîtes Mystères, - 5 x Renards, - 1 x Nids Collectifs	- 8 x séries de 1 à 10, - 7 x Boîtes Mystères, - 6 x Renards, - 1 x Nids Collectifs	- 9 x séries de 1 à 10, - 8 x Boîtes Mystères, - 7 x Renards, - 1 x Nids Collectifs	- 9 x séries de 1 à 10, - 8 x Boîtes Mystères, - 7 x Renards, - 0 x Nids Collectifs	
<b>Cartes couleurs dorées « Nid Gold »</b>	- 1 x Coq, Poule, Ver de Terre, Fusil, Œuf de Pâques, Poussin, - 6 x Mais, Serpents	- 1 x Coq, Poule, Ver de Terre, Fusil, Œuf de Pâques, Poussin, Nid Individuel, Botte de Paille, Mais, Serpents	- 1 x Coq, Poule, Ver de Terre, Fusil, Œuf de Pâques, Poussin, - 2 x Nids Individuels, - 3 x Bottes de Paille, Mais, Serpents	- 1 x Coq, Poule, Ver de Terre, Fusil, Œuf de Pâques, Poussin, - 3 x Nids Individuels, - 4 x Bottes de Paille, Mais, Serpents	- 1 x Coq, Poule, Ver de Terre, Fusil, Œuf de Pâques, Poussin, - 4 x Nids Individuels, - 5 x Bottes de Paille, Mais, Serpents	- 2 x Poules, Poussins, Coqs, Fusils, - 1 x Œuf de Pâques, Ver de Terre, - 5 x Nids Individuels, - 6 x Bottes de Paille, Mais, Serpents	- 2 x Poules, Poussins, Coqs, Fusils, - 1 x Œuf de Pâques, Ver de Terre, - 6 x Nids Individuels, - 7 x Bottes de Paille, Mais, Serpents	- 2 x Poules, Poussins, Coqs, Fusils, - 1 x Œuf de Pâques, Ver de Terre, - 7 x Nids Individuels, - 8 x Bottes de Paille, Mais, Serpents	- 2 x Poules, Poussins, Coqs, Fusils, - 1 x Œuf de Pâques, Ver de Terre, - 8 x Nids Individuels, - 9 x Bottes de Paille, Mais, Serpents	- 2 x Poules, Poussins, Coqs, Fusils, - 1 x Œuf de Pâques, Ver de Terre, - 8 x Nids Individuels, - 9 x Bottes de Paille, Mais, Serpents	

## DISTRIBUTION (2 À 9 JOUEURS)

La partie commence au petit matin de la première journée, juste après la rosée.

Personne encore ne sait ce qu'il s'est passé dans la nuit.

Les poules se réveillent, c'est l'occasion pour vous de mettre en route votre activité de récolte.

Honneur aux anciens, le plus âgé mélange les cartes aux dos couleur chaire et distribue 9 cartes face cachée à chaque éleveur. Les cartes restantes constituent le « Nid d'Œufs ». Puis, il mélange et distribue quatre cartes Gold à chacun, toujours face cachée. Les cartes restantes constituent le « Nid Gold ».

Puisqu'il s'agit de la première manche ou plutôt de la première nuit, la carte Hibou se glisse sous le « Nid d'Œufs », avec le chiffre 1 et la plus petite lune qui dépassent.

## C'EST PARTI !!!

Choisir un niveau de difficulté et le nombre de manches à jouer. Chaque manche représente une journée du Concours, la partie se termine à la fin du dernier jour.

1 <sup>er</sup> NIVEAU (débutant)	2 <sup>ème</sup> NIVEAU (évolutif)	3 <sup>ème</sup> NIVEAU (classique)	4 <sup>ème</sup> NIVEAU (expert)
Vous n'utilisez que l'addition et la soustraction.	Vous ajoutez la multiplication	Vous ajoutez la division. Il sera possible de combiner jusqu'à quatre cartes lorsqu'on l'utilise.	Ajoutez un sablier, limitant le temps de réflexion. Entre une et trois minutes devraient convenir.

**Les variantes se décident avant de jouer.**

**Quelle que soit la règle choisie, il est possible de jouer avec ou sans cartes Gold.**

Celui qui distribue peut, s'il le souhaite, utiliser ses cartes Gold qui ne servent pas à scorer.

Les cartes Gold peuvent être utilisées à volonté n'importe quand pendant votre tour.

On joue dans le sens horaire. Le premier éleveur commence en tirant une carte dans le « Nid d'Œufs ».

Pour remporter un pli, il faut que celui-ci soit égal à 9, quelle que soit l'opération arithmétique utilisée.

**La valeur 0 ne peut pas être utilisée dans le jeu.**

Les plis peuvent être réalisés avec une, deux ou trois cartes, voire quatre si vous intégrez une division dans votre opération ou si vous disposez du Coq le permettant.

À l'exception du Coq, aucune valeur ne doit se répéter.

Lorsqu'un éleveur ne veut ou ne peut pas jouer, il pioche une carte dans le « Nid d'Œufs » et passe son tour. Les éleveurs suivants devront à chaque fois tirer une carte au hasard dans la main de leur voisin de droite avant de débiter leur tour.

La manche se termine dès qu'un éleveur n'a plus de cartes au dos couleur chair dans ses mains ou quand la dernière carte du « Nid d'Œufs » est piochée.

À part l'illustration du milieu, toutes les cartes sont symétriques et adaptées pour les gauchers. Il existe un code couleur qui permet de combiner deux cartes entre elles pour arriver à un total de 9.

2 + 7, 3 + 6, 4 + 5, 9 et 1 + 8 ou 10 - 1

## EXPLICATION DES CARTES

### Les cartes couleur chair présentes dans le « Nid d'Œufs » :

- **Les séries de cartes illustrées** (de 1 à 10 œufs) qui servent à collecter des œufs.
- **Les Renards** qui vous font perdre 10 œufs chacun en fin de manche.  
**Attention, à part les Renards, toutes les cartes au dos couleur chair que l'on défausse finiront dans la pile de vos plis.**
- **Les Nids Collectifs** qui obligent chaque éleveur, y compris le possesseur de la carte, à piocher une carte dans le « Nid d'Œufs ». L'ordre de pioche se fait à partir du voisin de gauche. Cela rapportera autant d'œufs bonus qu'il y a de participants. Cette carte peut se jouer avant ou après votre pli.
- **Les Boîtes Mystères** qui peuvent remplacer n'importe quelle carte (de 1 à 10 œufs) mais ne rapportent rien. Il est possible d'en utiliser plusieurs dans une même combinaison.  
**Attention, les valeurs de celles-ci ne doivent pas répéter d'autres valeurs présentes dans le pli à venir.**

*Exemple : Titeuf au crâne d'œuf possède un 8, un 5 et une Boîte Mystère dans ses mains. Il pose une combinaison de trois cartes, en expliquant, 8 œufs auxquels il ajoute 5 œufs et décide que la Boîte Mystère contient 4 œufs qu'il retire aux 13 œufs pour arriver à un total de 9. Titeuf a formé une combinaison de trois cartes, toutes de valeurs différentes. Il fait un pli de trois cartes et score 13 œufs.*

### Les cartes Gold présentes dans le « Nid Gold » :

- **Les Coqs** qui vous permettent de combiner jusqu'à quatre cartes quelle que soit l'opération utilisée et les valeurs peuvent être répétées.
- **Les Poules** qui vous permettent d'échanger une ou toutes vos cartes au dos couleur chair avec quelqu'un d'autre. Lorsque vous décidez de n'échanger qu'une seule carte, vous pouvez choisir celle que vous allez donner en la posant face cachée sur la table, mais dans ce cas, vous devrez tirer au hasard une carte dans la main de celui ou celle avec qui vous faites l'échange.
- **Les Poussins** qui vous permettent, soit de voir une fois les cartes au dos couleur chair encore en main de tous les participants, soit de voir et de choisir la carte d'un éleveur juste avant de piocher dans sa main.
- **Les Fusils** qui vous permettent de chasser tous les Renards présents dans votre main, ils sont alors placés sous le « Nid d'Œufs ». Si vous n'avez pas de Renards en main, vous pouvez aussi vous défausser du Fusil et piocher une nouvelle carte Gold en échange.
- **Les Bottes de Paille** qui vous permettent de doubler la valeur de la carte la plus haute de votre pli à venir. Cette carte dont la valeur sera doublée se glisse face visible, sous la pile de vos plis. Ainsi, vous saurez au moment du décompte des œufs quelles cartes valent doubles.  
**Attention, si la carte la plus haute de votre pli est une Boîte Mystère, ne jouez pas la Botte de Paille car elle ne rapportera rien. On ne peut utiliser qu'une Botte de Paille à la fois.**

*Exemple : Marie-Lou, au regard de hibou, a les yeux plus gros que le ventre. Elle veut scorer un maximum en proposant une combinaison de quatre cartes. Pour cela, elle utilise le Coq et pose en expliquant, 10 œufs auxquels elle ajoute 9, puis retire 8 puis 2 pour arriver à un total de 9. Marie-Lou pose également la Botte de Paille lui permettant ainsi de doubler sa carte la plus haute. Roucoucou Marie-Lou, c'est excellent, car  $(10 \times 2) + 9 + 8 + 2$  lui rapportent 39 œufs.*

- **Les Nids Individuels** qui sont immédiatement piocher deux cartes dans le « Nid d'Œufs » à la personne de votre choix. Vous pouvez également vous les attribuer sans que cela vous empêche de faire votre pli.
- **Les Maïs** qui sont une punition pour celle ou celui à qui vous les attribuerez. Placez-les face visible devant quelqu'un qui ne pourra pas cumuler plus de 9 œufs. Les cartes finiront dans la défausse juste après leur tour. Seule les Bottes de Paille peuvent permettre de scorer plus.

*Exemple : Joy, appelée Joyeuse Pâques, n'a pas tant de chance que ça. Le Maïs attribué par Gaston le dindon l'empêche de scorer autant qu'elle le souhaite. Mais Joy a plus d'un tour dans son sac, c'est une fille douée, combative, responsable... Mais pas que... Elle sait aussi s'adapter en proposant 8 œufs auxquels elle en ajoute 1 pour arriver à un total de 9. Joy utilise la Botte de Paille pour doubler sa carte la plus haute. IN JOY WE TRUST comme disent les américains !!! Sa combinaison lui rapporte 17 œufs.*

- **Les Serpents** qui se posent face visible devant soi, peuvent voler la carte la plus haute du premier pli posé à partir de son voisin de gauche. Ils ne sont actifs que pendant un tour.

**Attention, si la carte la plus haute est une Boîte Mystère, le Serpent volera toujours la Boîte Mystère en premier, donc aucun point. On ne peut utiliser qu'un Serpent à la fois. S'ils sont nombreux sur la table, les Serpents ne voleront qu'un élève à la fois, par ordre de passage.**

*Exemple : Denis le nid, vit à l'Île-Saint-Denis. Il pose le Serpent face visible devant lui. Son voisin de gauche pose une combinaison de trois cartes sur la table. Denis sourit, il vole la carte la plus haute pour la mettre dans ses plis. Bravo Denis, il a tout compris ! Le voisin de gauche, lui, ne fait qu'un pli de deux cartes.*

**VARIANTE :** Il est possible de jouer le Serpent à tout moment pour voler la carte la plus haute. Il suffit de poser un Serpent face cachée devant celle ou celui qui joue en annonçant son intention. Si plusieurs éleveurs veulent faire de même à cet instant, après quelques échanges, ils décident ou non de retourner en même temps leur Serpent face visible et comptent le nombre d'œufs présents sur leur carte. Celle ou celui qui en a le plus, peut voler la carte la plus haute, l'autre ne vole rien et les Serpents sont défaussés.

- **L'Œuf de Pâques** qui permet de piocher 2 cartes Gold pour en avoir une de plus que les autres. Il se pose face visible devant vous et vous rapportera 5 œufs supplémentaires en fin de manche.
- **Le Ver de Terre** qui s'échange contre n'importe quelle carte présente dans la défausse des cartes Gold.

## SCORING

Seules les cartes présentes dans les plis sont comptabilisées exceptés les Renards encore dans vos mains qui déduiront 10 œufs chaque à votre total final.

Pour compter les plis : Les œufs s'additionnent,

Les Boîtes Mystères ne rapportent rien (voir **Les Boîtes Mystères**).

Le doublement des œufs pour celles et ceux qui ont des cartes face visible (voir **La Botte de Paille**),

Des œufs supplémentaires en fonction du nombre d'éleveurs pour celle ou celui qui possède les Nids Collectifs (voir **Les Nids Collectifs**),

5 œufs supplémentaires pour celle ou celui qui possède l'Œuf de Pâques (voir **L'Œuf de Pâques**).

Des œufs en moins pour les Renards (voir **Les Renards**),

S'ajoute à cela un bonus de 15 œufs pour celle ou celui, s'il y en a, qui aura su défausser toute sa main avant la fin de la manche,

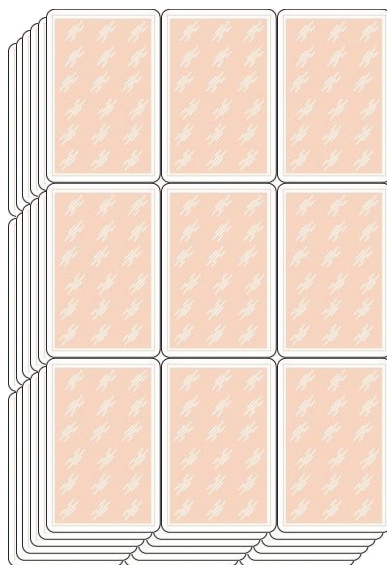
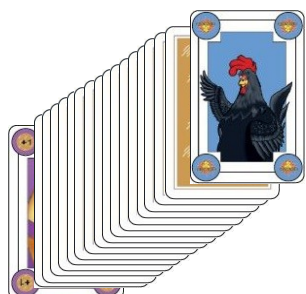
**Si des éleveurs ont plus de Renards que d'œufs, leur score pour la manche sera de 0.  
On note les résultats sur une feuille et on se prépare à la manche suivante.**

*« La nuit tombe sur le poulailler, les poules s'endorment exténuées par leur dure journée de labeur.  
Attention aux dangers qui rôdent dans la forêt ! Coucou ! Coucou ! Coucou !  
le Hibou ne dort jamais, et la lune s'agrandit »*

N'oubliez pas de glisser la carte Hibou sous le « Nid d'Œufs » avec le chiffre correspondant au tour de la manche.

## RÉUSSITE (SOLO) AVEC OU SANS GOLD

Mélanger les 54 cartes couleur chaire et les répartir en 9 paquets de 6 cartes. Mélanger les 18 cartes Gold en veillant à placer face visible l'Œuf de Pâques en-dessous et le Coq au-dessus du « Nid Gold »,



Choisir un niveau de difficulté.

Retournez face visible la première carte de chaque paquet

Objectif : Utiliser la même règle qu'à plusieurs pour collecter tous les œufs présents dans le jeu.

Autrement dit, il ne doit rester que les Renards sur la table

## C'EST PARTI !!!

Retirer les cartes utilisées pour faire un pli et retourner face visible les suivantes.

Les Boîtes Mystères peuvent remplacer n'importe quelle carte (de 1 à 10 œufs) et les Renards vous empêchent d'accéder aux cartes suivantes.

Lorsqu'un des neuf paquets est vide, vous pouvez déplacer n'importe quelle carte située au-dessus d'un paquet pour combler le vide. Cela permet de déplacer les Renards et d'accéder aux cartes restantes.

Pour gagner, il ne doit rester que les Renards (et avoir terminé tous les défis des cartes Gold).

## RÉUSSITE (DUEL) AVEC OU SANS GOLD

Mélangez les 54 cartes couleur chaire et répartissez les en neuf paquets de six cartes. Mélangez les 10 cartes Gold en veillant à placer l'Œuf de Pâques en-dessous et le Coq au-dessus du « Nid Gold »,

Choisissez un niveau de difficulté, le nombre de manches à jouer et le premier éleveur à commencer, puis retournez face visible la première carte de chaque paquet. Votre objectif sera de collecter plus d'œufs que votre adversaire.

## C'EST PARTI !!!

Le premier éleveur commence par retirer les cartes utilisées pour faire un pli et retourne face visible les suivantes. S'il parvient à réaliser le défi de la carte Gold avant, pendant ou après son pli, il emporte la carte Gold et retourne la suivante.

**On ne peut remporter qu'une seule carte Gold par tour de jeu. Conservez les face visible devant vous, elles vous rapporteront des œufs supplémentaires en fin de manche.**

Puis c'est au tour du second éleveur d'effectuer un pli avec ou sans le défi de la carte Gold.

Les Boîtes Mystères peuvent remplacer n'importe quelle carte (de 1 à 10 œufs) et les Renards vous empêchent d'accéder aux cartes suivantes.

Lorsque des paquets se vident, celui qui débute choisit comment déplacer les autres cartes.

Lorsqu'un éleveur est bloqué (ou s'il ne joue pas avant la fin du chronomètre), c'est à l'autre de jouer. Si les deux éleveurs sont bloqués ou passent leur tour, la manche s'arrête et on compte les scores.

Autrement, la manche s'arrête lorsqu'un éleveur parvient à terminer le dernier pli et qu'il ne reste plus que les Renards sur la table. Celui-ci bénéficie d'un bonus de 15 œufs pour la réussite.

Lorsque le dernier défi des cartes Gold est réalisé, et que l'éleveur retourne l'Œuf de Pâques, celui-ci bénéficie d'un bonus de 20 œufs pour la réussite.

## SCORING

Les œufs s'additionnent.

Les Boîtes Mystères ne rapportent rien (voir **Les Boîtes Mystères**).

Le doublement des œufs pour celle ou celui qui possède des cartes face visible (voir **La Botte de Paille**),

5 œufs supplémentaires par carte Gold obtenu,

20 œufs supplémentaires pour celle ou celui qui possède le plus de cartes Gold.

20 œufs en bonus pour celle ou celui, s'il y en a, qui aura su terminer le dernier défi des cartes Gold,

S'ajoute à cela un bonus de 15 œufs pour celle ou celui, s'il y en a, qui aura su terminer la réussite.

Autrement dit, s'il ne reste que les Renards sur la table,

On note les scores sur la feuille de papier et on se prépare à la manche suivante.

## EXPLICATION DES CARTES GOLD

### RÉUSSITE (SOLO ou DUEL)

Les cartes Gold ajoutent des défis supplémentaires qu'il faudra réaliser un à un pour pouvoir passer au suivant :

- **Le Coq** vous demande de réaliser une combinaison de 4 cartes quelque soit l'opération utilisée et vous offre la possibilité de répéter les valeurs,
- **La Poule\*** demande de faire passer une carte du dessus au dessous d'un paquet et de retourner la carte suivante,
- **Le Poussin\*** permet de regarder toutes les cartes d'un paquet,
- **Le Fusil\*** permet de retirer un Renard visible,
- **Le Ver de Terre** vous demande de refaire un défi déjà réalisé par vous ou votre adversaire,
- **Le Nid Individuel\*** autorise votre adversaire à rejouer en effectuant un deuxième pli,
- **La Botte de Paille\*** permet à votre adversaire de doubler la valeur la plus haute de son pli,
- **Le Maïs** vous interdit de collecter plus de 9 œufs,
- **Le Serpent** vous demande de laisser la carte la plus haute sur son paquet au moment du pli,
- **L'Œuf de Pâques** vous annonce la fin des défis et vous fait gagner 20 œufs supplémentaires .

**\* Dans un duel, c'est votre adversaire qui effectue l'action, mais c'est vous qui remportez la carte Gold,**

## OUTILS PÉDAGOGIQUES

Les cartes symboliques sont représentées avec différents signes +, -, x, ÷, =

Des **parenthèses** et **doubles parenthèses** sont disponibles pour démontrer son opération aux autres.

Le résultat devant toujours faire 9 œufs, le chiffre résultant est indiqué au verso du signe =

## CONCLUSION

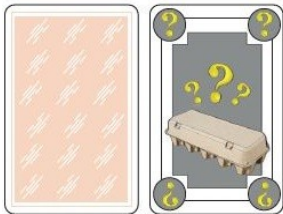
Pour un duel plus fun ou des parties plus endiablées, je vous recommande d'utiliser un chronomètre (de 30 à 90 secondes). Vous pouvez choisir de jouer avec les décimales, car le jeu ne se limite pas aux opérations de base mais peut y introduire les notions de puissances, de racines, de fractions, etc...

Amusez-vous bien !!!





**Les Renards s'attaquent aux poules, évitez-les !**  
Seul le Fusil les fait fuir définitivement. En fin de manche, chaque Renard possédé fait perdre 10 œufs.



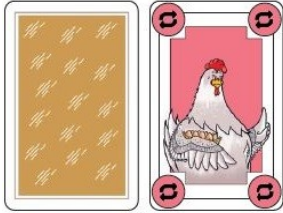
**Les Boîtes Mystères, combien d'œufs contiennent-elle ?**  
Utiles pour faire un pli lorsqu'il vous manque des œufs à condition de ne pas répéter les valeurs. En fin de manche, elles ne rapportent rien.



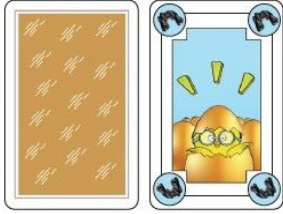
**Les Nids Collectifs, une surprise vous attend tous !!!**  
En commençant par le voisin de gauche, tous piochent une carte dans le « Nid d'Œufs » et vous gagnez, en plus de votre pli, 1 œuf par participants présents.



**Les Coqs ont fière allure !!!**  
Ils vous permettent de combiner jusqu'à quatre cartes quelque soit l'opération utilisée. Vous pourrez également répéter les valeurs dans votre combinaison.



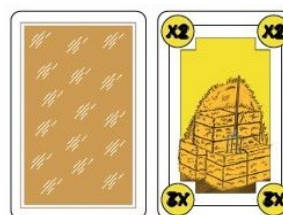
**Les Poules ne sont pas commodes.**  
Elles peuvent échanger une carte au hasard. Ou bien tout leur jeu. Avec n'importe qui !



**Les Poussins sont très curieux, un avantage certain !**  
Ils permettent de jeter un œil dans la main de tous ou bien de voir et de choisir la carte d'un éleveur juste avant de piocher dans sa main.



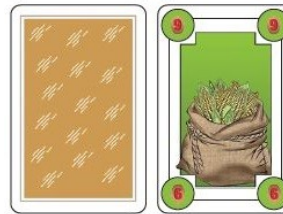
**Les Fusils, BANG !**  
Ils font fuir tous les Renards présents dans votre main, en les remplaçant sous le « Nid d'Œufs ». Si vous ne possédez aucun Renard, piochez une nouvelle carte Gold en échange.



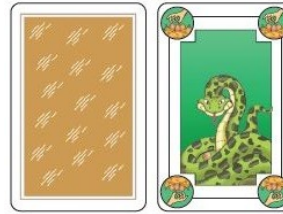
**Les Bottes de Paille, quel confort !!!**  
Elles permettent de doubler la valeur la plus haute de votre pli et peuvent être utilisées malgré la contrainte du Mais.



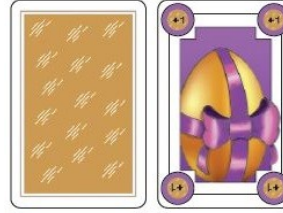
**Les Nids Individuels, pour deux fois plus de plaisir.**  
Dans la nuit, deux œufs se sont révélés. À vous de choisir pour qui ? Quelqu'un pioche deux cartes dans le « Nid d'Œufs ».



**Les Maïs, huuuummmm !** Les poules ont faim, il faut les nourrir. Une fois attribués à quelqu'un, son pli ne pourra pas rapporter plus de 9 œufs, sauf s'il utilise une Botte de Paille.



**Les Serpents, ces voleurs !!!**  
Une fois posé devant soi, vous pourrez voler la valeur la plus haute du premier pli effectué par un autre. Les Serpents ne seront jamais actifs plus d'un tour.



**L'Œuf de Pâques, quelle chance !!!**  
Unique, il vous permet d'obtenir une carte Gold de plus que les autres et 5 œufs supplémentaires en fin de manche. Une fois posé devant soi, piochez deux cartes Gold.



**Le Ver de Terre, ce malin !!!**  
Il n'en fait qu'à sa tête. Vous pouvez l'échanger contre n'importe quelle carte Gold présente dans la défausse.



**Dans la forêt lointaine, on entend le Hibou.**  
Il fait défiler les nuits et nous rappelle chaque manche jouée.